Prehľad hry

Vstúpte do bájneho Luxorského chrámu, preveďte dobrodruhov tajomnými chodbami tejto svätyne a objavte počas výpravy cenné poklady.

Vaším cieľom je dostať sa do faraónovej hrobky, ale už počas cesty môžete nazbierať mnoho pokladov a skarabeov oplývajúcich tajomnými silami. Dobrodruhov môžete v chráme posúvať po dlaždiciach pomocou Vašich kariet. Čím skôr ich dovediete do hrobky a čím viac pokladov po ceste pozbierate, tým viac bodov získate. Akonáhle sa prví dvaja dobrodruhovia dostali s kľúčom v ruke do hrobky, hra sa končí. Zvíťazí ten, kto nazbieral najviac bodov.

Obsah balenia

- 1 hracia doska
- 1 Hórova doska
- 1 hodnotiaca tabuľka
- 31 štartových kariet
  - *6x 1*
  - *5x +/- 1*
  - *4x 2, 3, 4, 5*
  - *4x kocka*
- 24 Hórových kariet
  - *8x 1. úroveň*
  - *8x 2. úroveň*
  - *8x 3. úroveň*
  - *Úroveň je určená počtom očí v spodnej časti kariet.*
- 30 pokladových dlaždíc – *(po 10 každého druhu)*
  - *Vázy*
  - *Šperky*
  - *Sochy*
  - *Počty podľa druhov: 1x 4x 3x 1x 1x*
  - *Rub*
- 14 chrámových dlaždíc
  - *Líce:*
  - *Rub:*
  - *4x Kobra*
  - *6x Sokol*
  - *4x Lev*
  - *3x žolík*
  - *4x skarabeus*
  - *1x žolík/ skarabeus*
  - *1x 1 alebo 2 oči*
  - *1x 2 alebo 3 oči*
  - *4x chodba*
- 6 Hórových dlaždíc
  - *2x 1, 2 alebo 3 oči a kľúč*
- 6 Usirových dlaždíc
  - *1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4*
- 20 kľúčov
  - *Líce*
  - *Rub*
- 18 pokladových žolíkov
- 22 skarabeov
  - *Líce*
  - *Rub*
  - *4x*
  - *8x*
  - *6x*
  - *4x*
- 2 sarkofágy
- 20 dobrodruhov
  - *vo farbách hráčov, 5 figúrok z každej farby*
- 4 hráčske odznaky
  - *vo farbách hráčov*
- 4 indikátory skóre
  - *vo farbách hráčov*
- 1 hracia kocka
  - *(farebne sa môže líšiť od vyobrazenej)*
- 1 odznak začínajúceho hráča
- Pravidlá hry

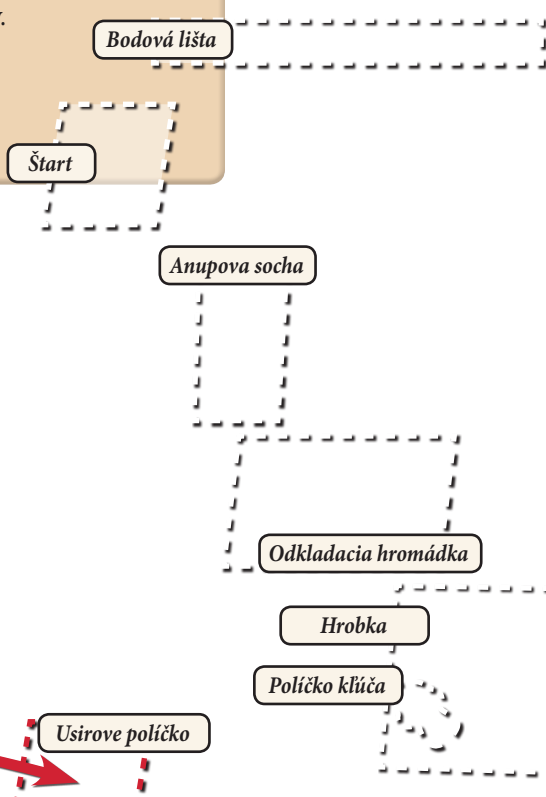
Príprava hry

Spoločné prvky hry

Položte **hraciu dosku** na stred stola. Umiestnite oba sarkofágy na hrobku. **Hórovu dosku** a **hodnotiacu tabuľku** položte vedľa hracej dosky tak, aby na ne každý dobre videl. Otočte lícom nadol všetky **skarabeové dlaždice** a zamiešajte ich. To isté zopakujte so **žolíkovými** a s **pokladovými dlaždicami** a spolu s **kľúčami** ich umiestnite nad Hórovu dosku ako spoločnú kôpku. Pripravte si vedľa hracej dosky aj **hraciu kocku**.

Hracie prvky hráčov

Zvoľte si farbu hráča a vezmite si k sebe nasledovné prvky vo vašej farbe,: **5 dobrodruhov, 1 hráčsky odznak, 1 indikátor skóre**. Každý položí svojich dobrodruhov na hraciu dosku nasledovným spôsobom: Postavte dvoch dobrodruhov vašej farby na štartové políčko (schody), položte jedného dobrodruha vašej farby **ležať** (aby nestál) na políčka s Anupovými sochami. Vaše **indikátory skóre** položte na políčko 0/100 **bodovej lišty**. Najmladší hráč si vezme **odznak začínajúceho hráča**, pretože on začína hru. Vaše **hráčske odznaky** majte pred sebou, aby každý videl, kto má akú farbu hráča.
V prípade dvoch alebo troch hráčov vráťte zvyšné hracie prvky do krabice.



Karty

Začínajúci hráč zamieša štartové karty lícom nadol a každému rozdá po 5 kariet. Zo zvyšných kariet vytvorí ťahaciu kôpku na vyhradenej časti hracej dosky.

Dôležité: Nemôžete meniť poradie kariet, ktoré máte v rukách!

Hórove karty roztrieďte podľa úrovní (podľa počtu očí na spodku každej karty). Roztriedené balíčky oddelene zamiešajte a položte ich lícom nahor na správne polia Hórovej dosky (podľa počtu symbolov očí).

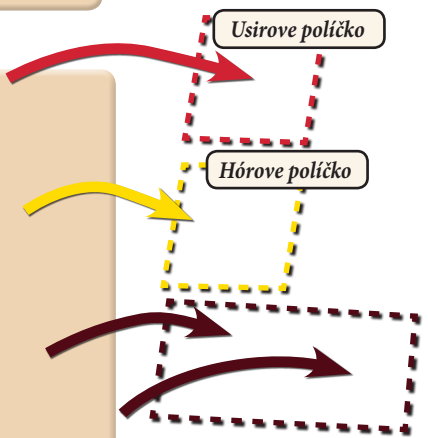
Dlaždice

Lícom nadol zamiešajte **Usirove dlaždice** a následne lícom nahor položte 4 z nich na 4 Usirove políčka hracej dosky.
Zvyšné 2 dlaždice vráťte do krabice hry.

Hórove dlaždice položte na Hórove políčka hracej dosky podľa počtu symbolov očí.

Lícom nadol zamiešajte **pokladové dlaždice** a náhodne vybrané položte lícom nahor na zvyšné políčka hracej dosky.

Roztrieďte **chrámové dlaždice** podľa ich rubovej strany. Roztriedené balíčky oddelene zamiešajte a následne z nich vytvorte samostatné ťahacie kôpky vedľa hracej dosky.

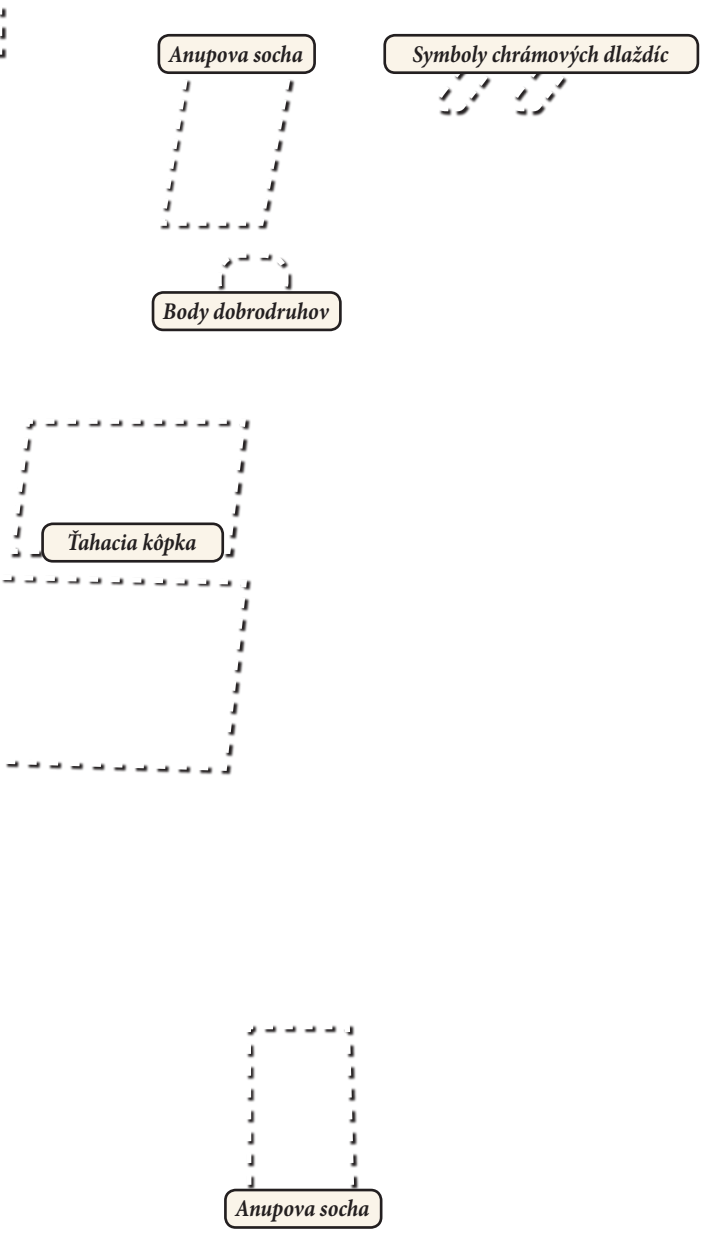


HODNOTIACA TABUĽKA *V ľavej časti vidíte poradie bodového hodnotenia na konci hry:*

1. Pozícia dobrodruhov | 2. Získané sarkofágy | 3. Zvyšné kľúče

4. Zozbierané sety pokladových dlaždíc | 5. Skarabeové body

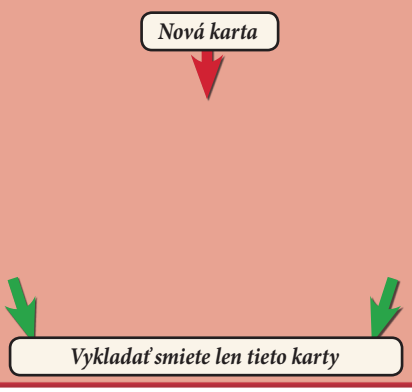
V pravej časti vidíte body pripisované za zozbierané sety pokladových dlaždíc.



Dôležité: Karty používajte nasledovne

V hre Luxor až do konca hry nesmiete meniť poradie kariet, ktoré držíte v rukách! Vykladať z ruky môžete len karty z pravého alebo ľavého okraja a nesmiete si meniť usporiadanie zvyšných kariet ani po vyložení karty.

Vyloženú kartu (štartovú kartu alebo Hórovu kartu) položte na odkladaciu kôpku. Po ťahaní novej karty z ťahacej kôpky si ju musíte založiť medzi Vaše 4 karty do stredu. Na konci svojho ťahu majte v ruke vždy 5 kariet. Keď sa minú karty z ťahacej kôpky, zamiešajte odkladaciu kôpku a vytvorte z nej novú ťahaciu kôpku.



Priebeh hry

Hra Luxor sa hrá na viacero kôl. Jedno kolo sa začína u začínajúceho hráča a ostatní ho nasledujú v poradí v smere hodinových ručičiek.

1. Vyloženie karty a pohyb dobrodruhom

Keď si na rade, vylož pravú krajnú alebo ľavú krajnú kartu zo svojich rúk a podľa karty kráčaj svojím dobrodruhom z dlaždice na dlaždicu po ceste ku hrobke.

2. Akcie

Urob akciu tej dlaždice, na ktorú sa postavil tvoj dobrodruh na konci tvojho kroku.

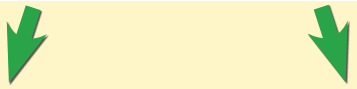
3. Ťahanie karty

Na konci svojho kroku si potiahni jednu kartu z ťahacej kôpky. Túto novú kartu zasuň do stredu medzi karty, ktoré máš v ruke. Až po tom môže začať svoj ťah nasledujúci hráč.

Hra sa končí, keď prví dvaja dobrodruhovia s kľúčom vkročia do hrobky. Začaté kolo ešte dohráte a potom sa pustíte do finálneho vyhodnotenia. **Podrobný priebeh hry si prečítajte na nasledujúcich dvoch stranách.**

1. Vyloženie karty a pohyb dobrodruhom

Vyber si z ruky pravú krajnú alebo ľavú krajnú kartu a polož ju lícom hore na odkladaciu kôpku na vyznačenom mieste hracej dosky.



Príklad: Eva môže zo svojich rúk vyložiť buď ľavú krajnú 1-ku alebo pravú krajnú 3-ku.

Štartové karty:

Tvoja vyložená karta ukazuje nejaké **číslo**. **Jedným z tvojich dobrodruhov** prejdeš o toľko dlaždíc bližšie ku hrobke.

Na vyloženej karte máš znak . **Jedným z tvojich dobrodruhov** prejdeš o jednu dlaždicu dopredu alebo dozadu.

Na vyloženej karte máš znak . Hodíš hracou kockou a **jedným z tvojich dobrodruhov** prejdeš o toľko dlaždíc bližšie ku hrobke, koľko je na vrchu kocky.

Príklad: Eva (červený hráč) prejde svojím dobrodruhom o 3 dlaždice dopredu.

Hórove karty:

Počas hry môžeš získať Hórove karty 1., 2. alebo 3. úrovne, ktoré dávajú možnosť ďalších krokov. *Viac o tom zistíš na* ***strane 8.***

Keď vyložíš Hórovu kartu, aj tú polož lícom nahor na odkladaciu hromádku uprostred hracej dosky.

Môžeš si posunúť vpred jedného dobrodruha o 1 až 6 dlaždíc.

Každého dobrodruha si posunieš vpred o 2 dlaždice.

Posunieš si posledného dobrodruha k predposlednému.

Posuň si dobrodruha a získaj pokladovú kartu s o jedného nižším počtom dobrodruhov

Pravidlá krokov

Zvolenie a posúvanie dobrodruha:

Keď si na rade, môžeš si vybrať, ktorého dobrodruha si praješ posunúť. Dobrodruhovia ležiaci pri Anupových sochách ešte nie sú v hre, s nimi ešte nemôžeš kráčať. Svojím dobrodruhom kráčaš z dlaždice na dlaždicu. Keď prechádzaš cez také políčko, na ktorom nie je dlaždica, to políčko jednoducho preskočíš. Na jednom políčku alebo na jednej dlaždici môže stáť neobmedzený počet dobrodruhov naraz.

Príklad: Eva (červený hráč) sa posunie o 3 dlaždice. Prázdne políčko jednoducho preskočí. Svojím dobrodruhom ležiacim pri Anupovej soche ešte nemôže hrať.

Krok z prázdneho políčka:

Keď kráčaš dobrodruhom, ktorý stojí na prázdnom políčku, tvoj prvý krok urobíš na prvú dlaždicu, ktorá nasleduje po prázdnom políčku, a ostatné kroky robíš ďalej obvyklým spôsobom.

Príklad: Eva (červený hráč) sa posúva o 2 dlaždice. Jej prvým krokom je prvá dlaždica po prázdnom políčku a druhý krok robí na ďalšiu dlaždicu.

Zaradenie nových dobrodruhov do hry:

Keď si na rade a dobrodruhom prechádzaš políčkom pri Anupovej soche, tak môžeš svojho dobrodruha ležiaceho na danom políčku aktivovať a položiť na štart. Odteraz je tento dobrodruh v hre, od ďalšieho kola ním môžeš kráčať.

Príklad: Jano (zelený hráč) hodil kockou 5-ku. Svojimi 5 krokmi prechádza pred Anupovou sochou. Vezme svojho dobrodruha ležiaceho na políčku pred sochou a postaví ho na štart.

Veľmi zriedka, *ale môže sa stať, že keď si na rade, nevieš urobiť ťah v súlade s pravidlami hry ani s tvojou pravou krajnou, ani s ľavou krajnou kartou. V takom prípade vylož niektorú z krajných kariet bez hýbania dobrodruhmi. Potiahni si novú kartu. Tvoj ťah je týmto ukončený.*

2. Akcie

Urob akciu tej dlaždice, **na ktorej zastal** tvoj dobrodruh na konci ťahu. Podľa druhu dlaždice to môže byť:

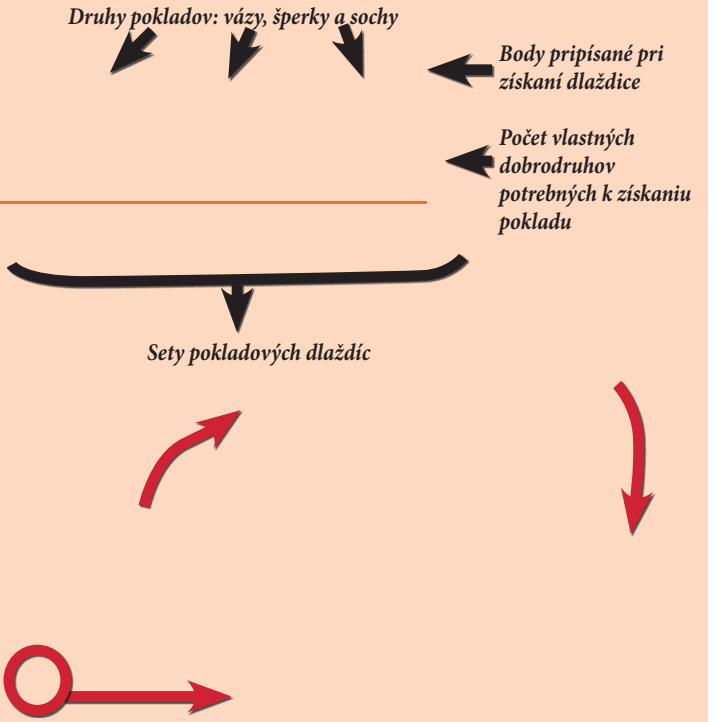
Pokladová dlaždica:

Pozri sa, či na danej dlaždici stojí aspoň toľko tvojich dobrodruhov, koľko dobrodruhov je na nej zobrazených.

- Ak na nej máš menej svojich dobrodruhov – nič sa neudeje.
- Na dlaždici stojí aspoň toľko dobrodruhov, koľkí sú potrební pre jej získanie. – Vezmi si tú dlaždicu. Posuň vpred svoj indikátor skóre na bodovej lište o počet bodov uvedený na dlaždici. Dlaždicu si ponechaj až do konca hry, pretože za zozbierané sety týchto dlaždíc (váza, šperk a socha) si môžeš na konci hry pripočítať ďalšie body.

<u>**Pozri sa, či na odkrytom políčku po pokladovej dlaždici je nejaký symbol**</u>

Ak na odkrytom políčku **vidíš nejaký symbol**, tak si vezmi vrchnú chrámovú dlaždicu zodpovedajúcu danému symbolu a lícom nahor ju polož na políčko. Postav dobrodruha / dobrodruhov z políčka na novo-položenú dlaždicu, ale nevykonaj akciu tejto dlaždice. Keď na odkrytom políčku **nie je žiadny symbol**, vráť dobrodruha / dobrodruhov na toto prázdne políčko.



Príklad: Eva (červený hráč) prichádza na túto pokladovú dlaždicu svojím 2. dobrodruhom. Týmto splnila podmienky tejto dlaždice. Môže si ju vziať. Na bodovej lište posunie svoj indikátor skóre o 3 políčka vpred. Na odkrytom políčku (na ceste k hrobke) je odhalený symbol chrámovej dlaždice. Eva vezme zodpovedajúcu chrámovú dlaždicu (s kobrou) a položí ju na toto políčko. Nakoniec postaví dobrodruhov na chrámovú dlaždicu.

Chrámové dlaždice:

Podrobný opis akcií chrámových dlaždíc nájdeš na strane 7.

Hórove dlaždice:

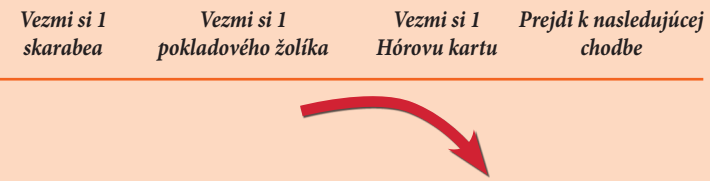
Môžeš si vziať zo spoločnej kôpky, ak tam ešte je

- jeden **kľúč**

alebo

- vrchnú kartu na Hórovej doske z toho balíka kariet, na ktorých je rovnaký počet očí, koľko ich je na Hórovej dlaždici. Novú kartu zasuň do stredu medzi svoje karty v ruke. V tomto prípade si na konci svojho ťahu neťaháš ďalšiu kartu z ťahacej kôpky.

O Hórových kartách sa dočítaš viac na strane 8.



Príklad: Eva (červený hráč) si nevezme kľúč, ale zoberie si vrchnú kartu z toho balíka na Hórovej doske, kde je zobrazené jedno oko. Túto kartu si zasunie do stredu medzi svoje karty v ruke.

Usirove dlaždice:

Okamžite postúp vpred svojím dobrodruhom o toľko dlaždíc, koľko káže daná Usirova dlaždica a vykonaj akciu tej dlaždice, na ktorej tvoj dobrodruh nakoniec zastal.

Dôležité: *Nikdy žiadny dobrodruh nesmie zastať na Usirovej dlaždici. Okamžite ním choď ďalej!*

Príklad: Eva (červený hráč) prišla svojím dobrodruhom na Usirovu dlaždicu s číslom 3. Okamžite prejde svojím dobrodruhom ďalej o 3 dlaždice. Tam vykoná akciu chrámovej dlaždice, v rámci ktorej si vezme jedného skarabea zo spoločnej kôpky.

3. Ťahanie karty

Na konci tvojho kroku si potiahni kartu z ťahacej kôpky. Novú kartu zasuň do stredu medzi svoje karty v ruke.

Keď sa minú karty z ťahacej kôpky, zamiešajte odkladaciu kôpku a vytvorte z nej novú ťahaciu kôpku.

Výnimka: *Kto si počas ťahu vzal Hórovu kartu, ten si už neťahá novú.*

Poznámka: *Na konci svojho ťahu majte v ruke vždy 5 kariet.*

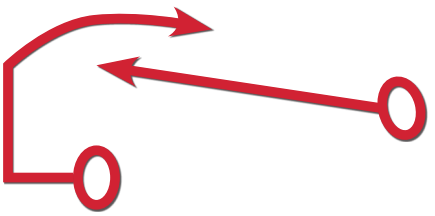
Koniec a vyhodnotenie hry

Hra sa skončí, keď aj druhý dobrodruh vkročí s kľúčom do hrobky. Ešte dohráte aktuálne kolo. Na to, aby ste vstúpili do hrobky, musí Váš ťah pozostávať presne z toľkých krokov, aby posledný padol na hrobku. Nesmiete stratiť ani jeden krok.

Zároveň, za každého dobrodruha, ktorého chcete dostať do hrobky, **musíte odovzdať jeden kľúč**. Odovzdaný kľúč treba položiť na políčko kľúča. Kto nemá kľúč, ten nemôže svojím dobrodruhom vkročiť do hrobky.

Ak dôjdeš do hrobky ako prvý, môžeš si vziať sarkofág v hodnote 5 bodov. Sarkofág v hodnote 3 bodov získa hráč, ktorý vkročí ako druhý. (Prví dvaja dobrodruhovia môžu patriť tomu istému hráčovi, ale aj rôznym hráčom.)

Do hrobky môžete vkročiť aj s ďalšími dobrodruhmi, ak zaplatíte kľúčom za vstup, ale sarkofág získavajú iba prví dvaja dobrodruhovia.



Príklad: Eva (červený hráč) vyložila kartu s číslom 2 a svojím dobrodruhom prišla presne na políčko so sarkofágom. Zo svojich 2 kľúčov zloží jeden na políčko kľúča na hracej doske. Nakoniec si vezme sarkofág v hodnote 3 bodov.

Výnimka ohľadom konca hry: *Veľmi zriedka, ale môže sa stať, že behom celého kola sa žiaden hráč nevie pohnúť v súlade s pravidlami hry. V takom prípade hra okamžite skončí a začnete finálne vyhodnotenie.*

Hra sa skončila, nasleduje finálne vyhodnotenie. Teraz získate ďalšie body, na základe ktorých môžete posunúť ďalej svoje indikátory skóre na bodovej lište:

Poloha dobrodruhov

Za každého dobrodruha dostanete ten počet bodov, ktorý je uvedený v skarabeovi vedľa políčka, na ktorom stojí dobrodruh pri vyhodnotení.

Poznámka: *Ak stojí niektorý tvoj dobrodruh na štartovom políčku, alebo leží pri niektorej Anupovej soche, za neho sa Ti nepripisujú body.*

Získané sarkofágy

Pripočítajte si body, ktoré máte na získanom sarkofágu.

Zvyšné kľúče

Za každý kľúč, ktorý je ešte u Vás, získavate po jednom bode.

Zozbierané sety pokladových dlaždíc

Získavate body za všetky kompletne zozbierané sety pokladových dlaždíc. Jeden set pokladových dlaždíc pozostáva z troch rôznych druhov pokladov (z vázy, sochy a šperku). Použite pokladové žolíky na to, aby ste nahradili chýbajúce druhy pokladov zo setu. V jednom sete pokladových dlaždíc môžu byť maximálne dva pokladové žolíky.

Podľa množstva skompletizovaných setov pokladových dlaždíc získavate nasledovné body:

Počet setov	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Body	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Príklad: Eva (červený hráč) získava celkovo 31 bodov za svojich dobrodruhov.
(0+5+5+8+13)

Príklad: Eva (červený hráč) zozbierala celkom 3 sety pokladov, z ktorých vo dvoch použila aj pokladové žolíky. Podľa tabuľky v ľavej časti strany získava 12 bodov. Zvyšný pokladový žolík jej už neprináša body.

Skarabeové body

Obráťte svojich skarabeov. Každému sa pripíšu body z jeho skarabeov.

Príklad: Eva (červený hráč) získava celkom 7 bodov za svojich skarabeov.

Hru vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac bodov. V prípade remízy vyhráva ten, kto získal cennejší sarkofág. Ak ani jeden z dotknutých hráčov nemá sarkofág, v tom prípade má hra viacerých víťazov.

Začnite hrať!

Keď sa stretnete s **chrámovou dlaždicou** alebo s **Hórovou kartou**

tak si pozrite podrobný opis na nasledovných stranách:

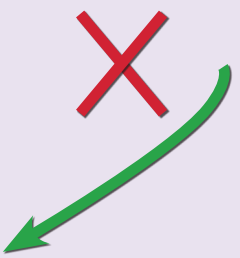
Prehľad chrámových dlaždíc

Skarabeus: Vezmi si jedného skarabea zo spoločnej kôpky. Potajomky sa pozri, čo má na líci a následne si ho polož pred seba lícom nadol. Na konci hry sa Ti pripíšu body z tvojich skarabeov.

Žolík: Vezmi si jedného pokladového žolíka zo spoločnej kôpky a polož ho pred seba.

Žolík / skarabeus: Vezmi si buď jedného pokladového žolíka alebo jedného skarabea zo spoločnej kôpky a polož ho pred seba.

Príklad: Jano (zelený hráč) sa rozhodol pre skarabea.



Hórovo oko: Vezmi si vrchnú Hórovu kartu kôpky na Hórovej doske z niektorého z druhov kariet zobrazených na Hórovej dlaždici. Zasuň túto kartu do stredu medzi svoje karty v ruke. Ak sa už minuli karty z kôpok uvedených druhov kariet, z ktorých Ti dlaždica dovoľuje vybrať si, tak nezískaš Hórovu kartu.

Príklad: Jano (zelený hráč) sa rozhodne pre Hórovu kartu 2. úrovne. Potiahnutú kartu zasunie do stredu medzi svoje karty v ruke. Na konci svojho kroku si už neťahá kartu.

Chodba: Musíš premiestniť svojho dobrodruha na druhú dlaždicu s vchodom chodby, ktorá je ďalšia v poradí smerom ku hrobke. Ak sa už bližšie ku hrobke nenachádza ďalšia takáto dlaždica, tak sa nič neudeje. Svojho dobrodruha musíš postaviť vždy na nasledujúcu chodbu v poradí smerom ku hrobke. Nemôžeš preskočiť ani jednu dlaždicu s chodbou.

Poznámka: *Ak pri presune na ďalšiu chodbovú dlaždicu prejdeš pri niektorej Anupovej soche, pri ktorej leží jeden z Tvojich dobrodruhov, tak musíš tohto dobrodruha postaviť na štartové políčko hracej dosky.*

Príklad: Jano (zelený hráč) vyloží kartu s číslom 1. Svojím dobrodruhom postúpi vpred o 1 dlaždicu, čiže na chodbu, z ktorej okamžite prechádza na ďalšiu dlaždicu s chodbou v poradí smerom ku hrobke.

Prehľad Hórových kariet

Hórove karty prinášajú možnosť ďalšieho posunu Vašich dobrodruhov.

1-X: Rozhodni sa pre nejaké číslo v rozmedzí kartou stanovených hodnôt a následne sa posuň svojím dobrodruhom vpred o toľko dlaždíc.

Príklad: Jano (zelený hráč) vyložil kartu s číslami 1-3. Svojím dobrodruhom sa posúva vpred o 3 dlaždice, aby si mohol vziať pokladovú dlaždicu z políčka, na ktoré sa postaví týmto svojím ťahom.

1-kocka: Hodíš hracou kockou, zvolíš si číslo medzi 1 a hodnotou tvojho hodu z kocky a posunieš svojho dobrodruha vpred o takto zvolený počet dlaždíc.

Príklad: Jano (zelený hráč) hodil žiaľ len číslo 2, preto môže svojho dobrodruha posunúť vpred len o 1 alebo 2 dlaždice. Zvolí si číslo 2. Svojím dobrodruhom sa posunie vpred o 2 dlaždice, pretože v nasledujúcom kole bude vedieť vyložiť kartu s číslom 1 a takto si bude môcť získať pokladovú dlaždicu z políčka, na ktoré by mal prísť.

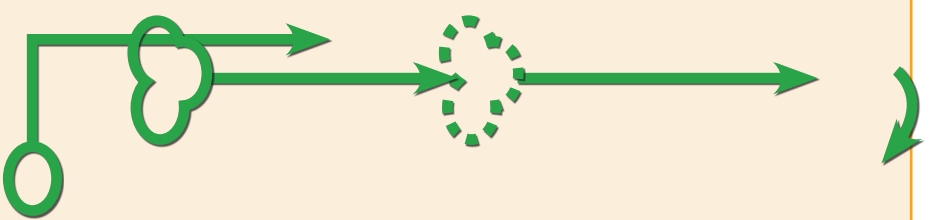
Všetci vpred:

Posuň sa vpred všetkými tvojimi **aktivovanými** dobrodruhmi o toľko dlaždíc, koľko určuje daná karta.

Začni s tým tvojím dobrodruhom, ktorý je najbližšie ku hrobke a nakoniec posuň svojho posledného dobrodruha v poradí.

Po posune všetkých tvojich (aktívnych) dobrodruhov, si zvoľ **jedného**, s ktorým vykonáš akciu dlaždice, na ktorej stojí.

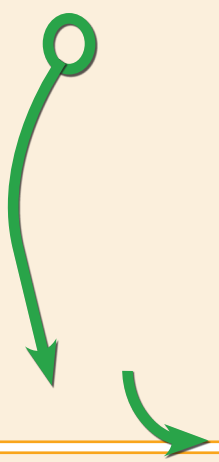
***Pozor!** Pri vyložení karty „Všetci vpred!" je možné získať maximálne jedného skarabea ALEBO jedného žolíka ALEBO jednu pokladovú dlaždicu ALEBO je možné použiť len 1 chodbu s jedným dobrodruhom, ALEBO si môžeš potiahnuť jednu Hórovu kartu!*



Príklad: Jano (zelený hráč) má v hre 4 aktívnych dobrodruhov a každého z nich posúva vpred o 2 dlaždice. 3 z jeho dobrodruhov stoja na tej istej dlaždici. Týchto naraz posunie vpred o 2 dlaždice, kde ich kvôli Usirovej dlaždici posúva ešte ďalej o 3 dlaždice. Teraz sa rozhodne, že s ktorým dobrodruhom vykoná akciu: Buď premiestni jedného dobrodruha z chodby na ďalšiu dlaždicu s chodbou alebo si vezme pokladovú dlaždicu. Rozhodol sa pre pokladovú dlaždicu.

Posledného k predposlednému:

Posledným svojím dobrodruhom (ktorý je od hrobky najďalej) môžeš dobehnúť svojho predposledného dobrodruha a následne vykonáš akciu dlaždice, ak je to možné. Ak máš na najvzdialenejšom mieste od hrobky viacerých dobrodruhov rovnako ďaleko, tak si zvoľ **jedného** z nich, s ktorým dobehneš svojho dobrodruha na predposlednom mieste.



Poznámka: Ak tvoj predposledný dobrodruh stojí na prázdnom políčku, tak svojho posledného dobrodruha postavíš na toto prázdne políčko a nevykonáš žiadnu akciu.

Príklad: Jano (zelený hráč) má v hre všetkých 5 dobrodruhov. Jano vyloží kartu „Posledný k predposlednému". Zvolí si jedného zo svojich dvoch dobrodruhov stojacich na štartovom políčku (títo stoja najďalej od hrobky), ktorým sa posunie ku svojmu dobrodruhovi stojacemu na predposlednom mieste a vezme si pokladovú dlaždicu z toho políčka.

Mínus 1 dobrodruh:

Môžeš postúpiť vpred jedným dobrodruhom o 1, o 2 alebo o 3 dlaždice. Ak sa posledným krokom postavíš na pokladovú dlaždicu, tak Ti na jej získanie stačí o 1 menej dobrodruhov, než koľkých si dlaždica vyžaduje.

Príklad: Eva (červený hráč) vyloží kartu „Mínus 1 dobrodruh" a svojím dobrodruhom urobí 1 krok vpred. Napriek tomu, že tamojšia pokladová dlaždica si vyžaduje pre jej získanie 3 dobrodruhov, Eva si ju môže vziať s 2 dobrodruhmi.

Dovozca a distribútor: Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.